Carrera®

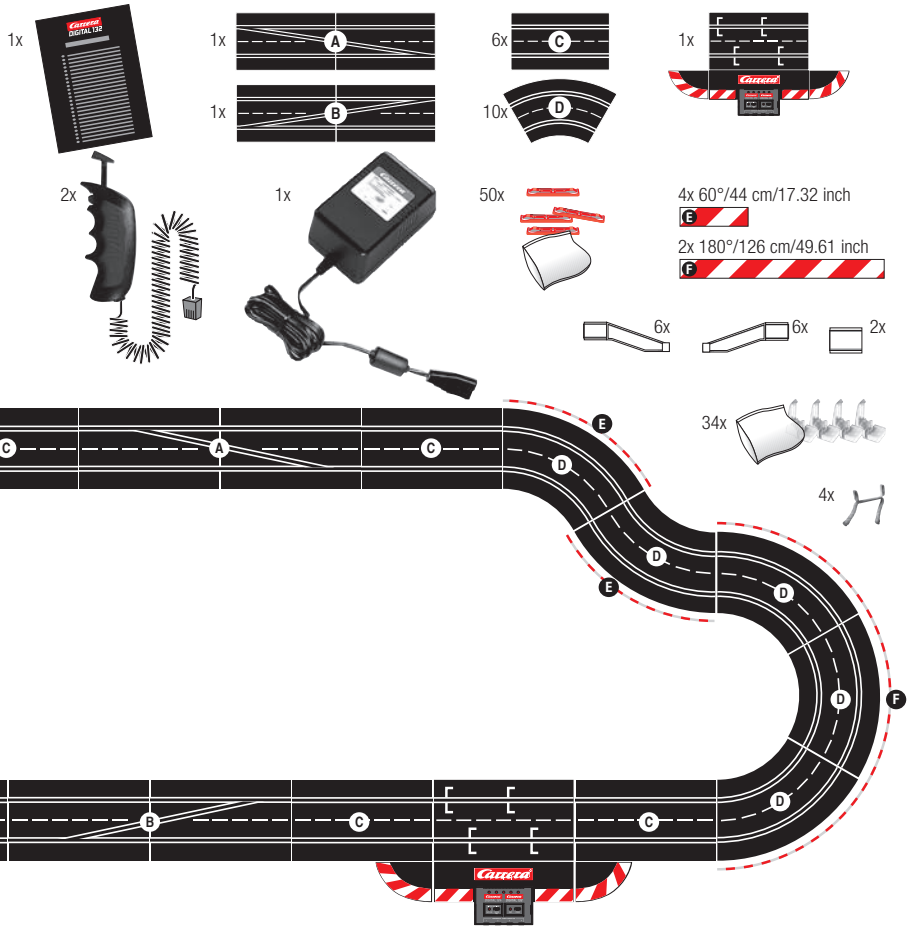
DIGITAL 132

30162 FORMULA ONE DUEL

D	Montage- und Betriebsanleitung
GB USA	Assembly and operating instructions
F	Instructions de montage et d'utilisation
E	Instrucciones de uso y montaje
P	Instruções de montagem e modo de utilização
I	Istruzioni per il montaggio e l'uso
NL	Montage- en gebruiksaanwijzing
S	Monterings- och bruksanvisning
FIN	Asennus- ja käyttöohjeet
N	Montajse- og bruksanvisning
H	Összeszerelési és használati útmutató
PL	Instrukcja obsługi i montażu
SK	Návod na montáž a pre prevádzkuo
CZ	Návod na montáž a pro provoz
BG	Ръководство за монтаж и експлоатация
GR	Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας
RO	Instrucțiuni de montaj şi de utilizare
DK	Monterings- og driftsvejledning
RC	安装和使用说明
J	取扱説明書取扱説明書の内容は予
ROK	조립과 작동 방법
Arabic	إرشادات التركيب و الأستخدام
TR	Montaj ve işletme kılavuzu
RUS	Инструкция по монтажу и эксплуатации

Verpackungsinhalt · Contents of package · Contenu du carton · Contenido de la caja · Conteúdo da embalagem · Contenuto della confezione · Verpakkingsinhoud · Innehållet i förpackningen · Pakkauksen sisältö · Innholdet i pakningen · A csomag tartalma · Zawartość opakowania · Obsah balenia · Obsah balení · Съдържание на опаковката · Περιεχόμενα συσκευασίας · Conținutul ambalajului · Emballageindhold · 包装内容 · 梱包内容 · 포장내용물 · محتويات الغلاف · Ambalaj içeriği · Содержимое картона

30162 FORMULA ONE DUEL

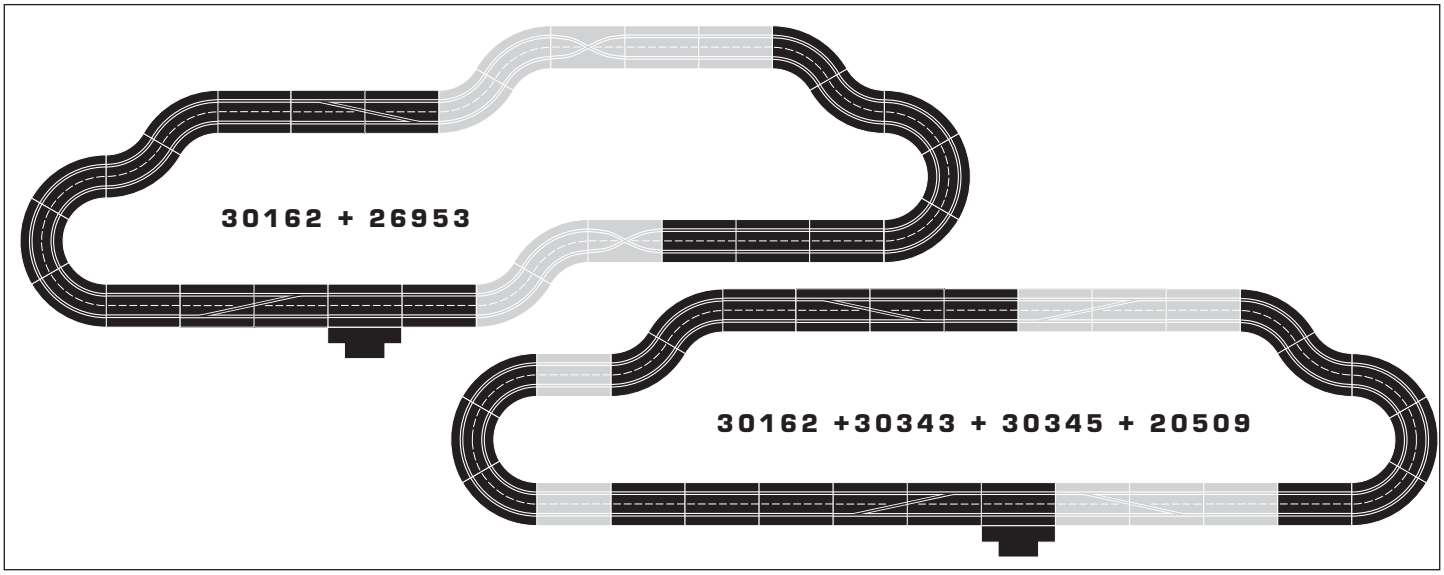


Ferrari
Official Licensed Product

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Trademarks licensed by Red Bull GmbH/Austria.

Ausbauvorschläge · Proposals for extension · Suggestions d'extension · Propuestas de ampliación · Propostas de expansão · Proposte di ampliamento · Uitbreidingsvoorstellen · Monteringsförslag · Rakennelmaehdotuksia · Strekningsforslag · Kiépítési javaslatok · Propozycje rozbudowy · Návrhy výstavby · Návrhy výstavby · Предложения за демонтаж · Προτάσεις επέκτασης · Propuneri de asamblare · Udvidelsesforslag · 多项扩充建议 · 拡張提案 · 기타 조립 예 · اقتراحات للتوسيع · Genişletme önerileri · Предложения по расширению



F

Table des matières

Instructions de sécurité 12
Contenu du carton 12
Indication technique pour le montage 12
Important 13
Instructions d'assemblage 13
Barrières de sécurité et supports 13
Raccordement électrique 13
Composantes des voitures 13
Préparation pour le départ 13
Préparation pour le départ
et fonctionnement du changement de voie 14
Modes de course 14
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage 14
Mode de jeu à 6 voitures 14
Codage / Décodage des
voitures sur le régulateur manuel correspondant 14
Fonction de voiture autonome 14
Fonction de voiture pilote 14
Paramétrage de la vitesse de base 14
Paramétrage de l'effet de freinage 14
Paramétrage du contenu du réservoir 15
Programmation
de la voiture de DIGITAL 132 à Evolution (analogique) 15
Remplacement
de la tresse double et de la quille de guidage 15
Remplacement de l'essieu arrière 15
Maintenance et entretien 15
Élimination des défauts mode de conduite 15
Caractéristiques techniques 15

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 132. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos sites Internet :
carrera-toys.com · carreraclub.com

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 132 .

Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie, de petits éléments pouvant être ingérés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• **ATTENTION !**
Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

• Le transformateur n'est pas un jouet! Les raccords du transfo peuvent court-circuiter! Indications aux parents:Contrôler régulièrement si le câble, la prise ou le boîtier du transfo ne sont pas endommagés! N'exploiter le jouet qu'avec les transformateurs recommandés! En cas de dommages, il ne faudra plus utiliser le transformateur! N'utiliser le circuit électrique qu'avec un seul transformateur. En cas de pauses assez longues, nous conseillons de débrancher le transformateur du courant secteur. Ne pas ouvrir le boîtier du transfo et des régulateurs de vitesse!

Consigne aux parents :
Les transformateurs et les blocs-secteurs des jouets ne sont pas des jouets et ne doivent pas être employés comme tels. Ces produits devront être utilisés sous la surveillance constante des parents.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit et les voitures présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers! Remplacer les pièces défectueuses.
• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.
• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.
• Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.
• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.

• L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.

• Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.

• Le jouet doit être utilisé uniquement avec un transformateur pour jouets.

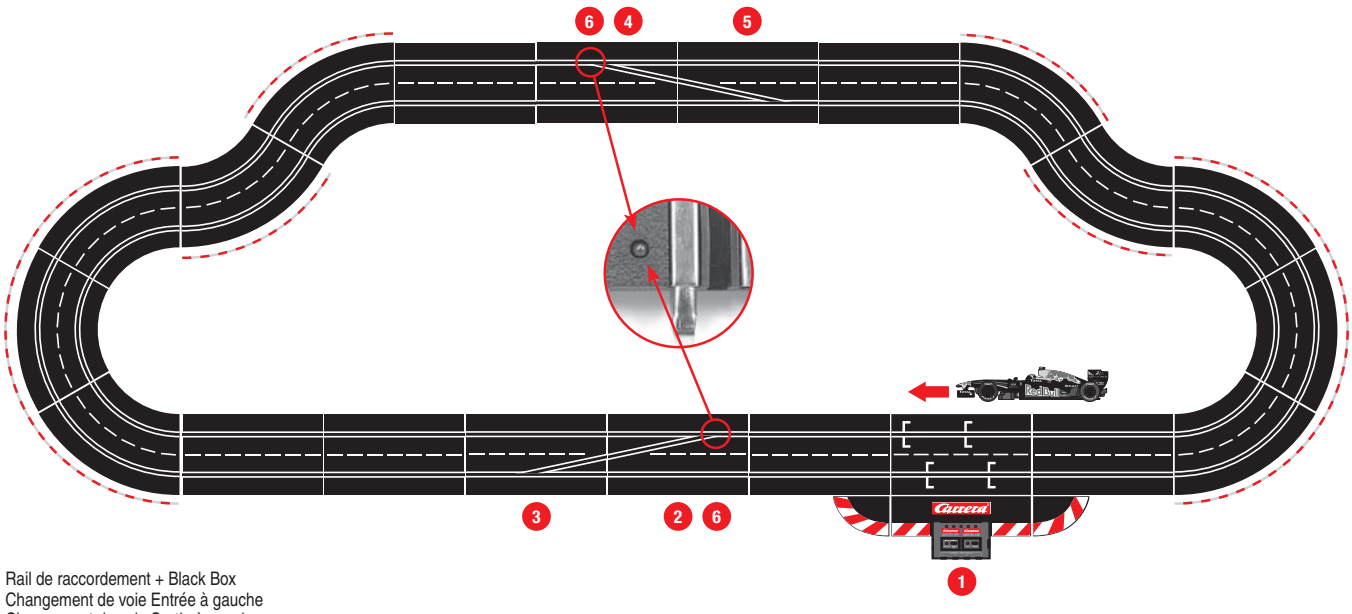
Remarque:
La voiture ne pourra être remise en marche qu'entièrement remontée. Seules des personnes adultes sont autorisées à exécuter l'assemblage.

Contenu du carton

1 Ferrari 150° Italia "Fernando Alonso, No.5"
1 Red Bull RB7 "Sebastian Vettel, No.1"
6 Droites standard
1 Voie de raccordement au Black Box
1 Carrera DIGITAL 132 changement de voie, à droite
(2 pièces de rail)
1 Carrera DIGITAL 132 changement de voie, à gauche
(2 pièces de rail)
10 Virages 1/60°
2 Régulateurs de vitesse
1 Transformateur
Glissières de sécurité
Tresse de rechange
Mode d'emploi
Verrouillages
Pièces de fermeture d'accotement

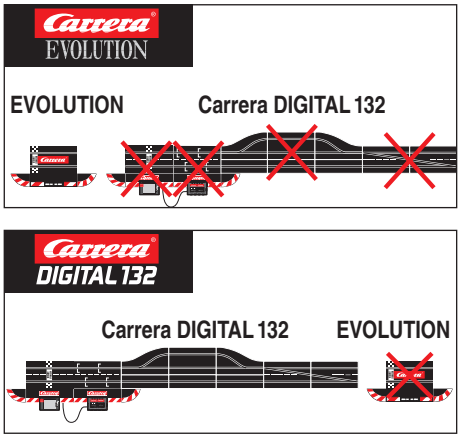
Longueur de parcours: 6,9 m
Encombrement: 321 x 109 cm

Indication technique pour le montage



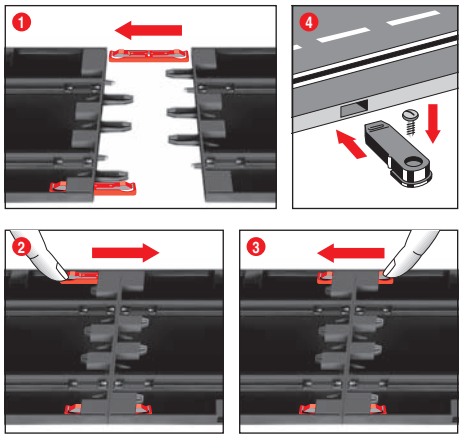
1 Rail de raccordement + Black Box
2 Changement de voie Entrée à gauche
3 Changement de voie Sortie à gauche
4 Changement de voie Entrée à droite
5 Changement de voie Sortie à droite
6 Récepteur à infrarouges :
Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.

Important



N'oubliez pas que les modèles Evolution (système analogique) et Carrera DIGITAL 132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Evolution ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 132, Black Box comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Evolution ou le rail de contact Carrera DIGITAL 132, Black Box comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit lane) ne doit non plus être inséré dans un circuit Evolution, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 132, auquel cas toute prétention à une prestation de garantie est exclue.

Instructions d'assemblage

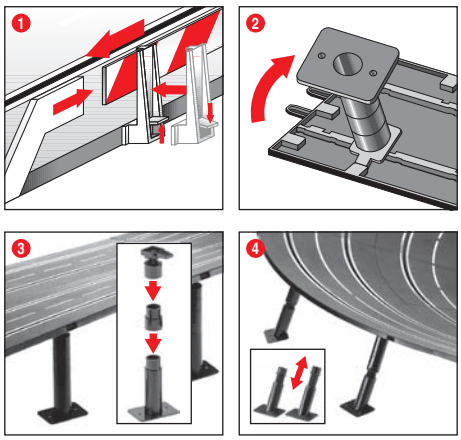


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1.
Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation. Le clip de raccordement peut également être inséré ultérieurement. Le clip de raccordement peut se détacher dans les deux sens, en appuyant tout simplement sur l'ergot de blocage (voir Fig. 3).

4 **Fixation:** Pour fixer les éléments du circuit sur un panneau, il faut utiliser les fixations à éléments (N° d'art. 85209, ne sont pas contenues dans le carton).

Remarque:
La moquette n'est pas une base de montage appropriée, car elle se charge électrostatiquement, il s'y forme des peluches et elle est très inflammable.

Barrières de sécurité et supports

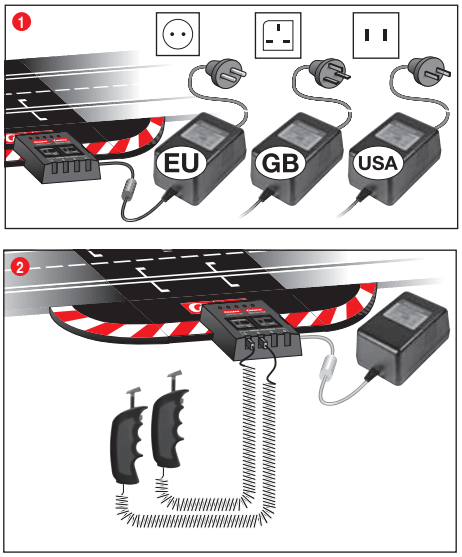


1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

2 + 3 **Support de passages surélevés:** Glisser les pivots des têtes à rotule dans les logements rectangulaires existants sur la face inférieure de la piste. La hauteur des supports peut être augmentée par des pièces intercalaires. Les pieds des supports peuvent être vissés (vis non fournies).

4 **Support de virages relevés:**
Pour renforcer les virages relevés, il y a des supports inclinés de longueur adéquate. Poser les supports fixes à l'entrée et à la sortie du virage. Emboîter les têtes des supports dans les emplacements ronds existants sur la face inférieure de la piste.

Raccordement électrique

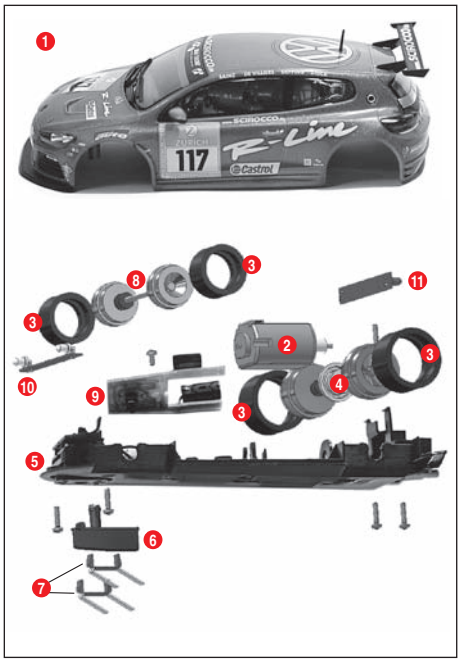


1 Raccorder la fiche du transformateur à la Black Box
2 Raccorder le régulateur manuel fourni avec le circuit à la Black Box

Remarque: Afin d'éviter les courtscircuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 132 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 132 original.

L'interface PC (PC Unit) ne devra être utilisée qu'en combinaison avec l'interface PC Carrera d'origine.

Composantes des voitures

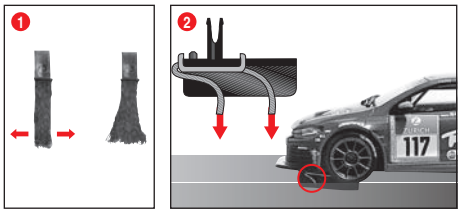


1 Carrosserie, spoiler
2 Moteur
3 Pneus
4 Essieu arrière
5 Châssis
6 Quille de guidage
7 Tresse double
8 Essieu avant
9 Platine véhicule avec inverseur
10 Platine d'éclairage avant
11 Platine d'éclairage arrière

Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle.

La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

Préparation pour le départ



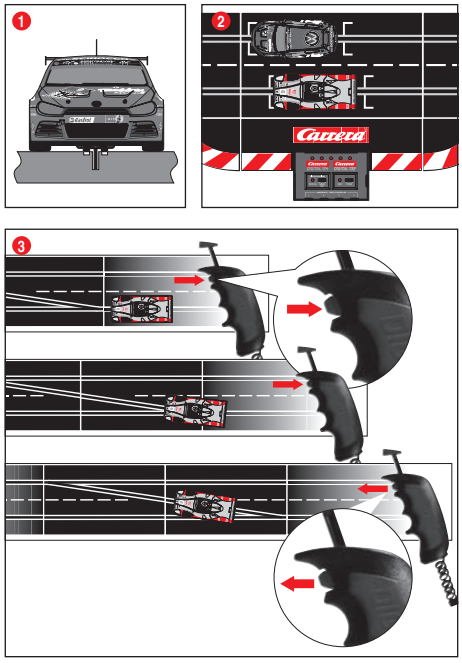
Ce véhicule Carrera DIGITAL 132 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

1 + 2 É Position optimale de la tresse double:
Pour rouler aisément et continuellement, écarter légèrement l'extrémité de la tresse 1 et la plier en direction du rail conformément à la fig. 2. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

F

Préparation pour le départ et fonctionnement du changement de voie



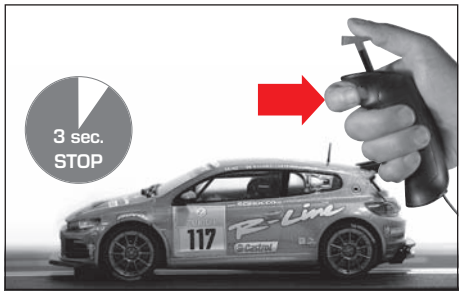
❶ + ❷ Veillez à ce que la quille de guidage de la voiture se trouve dans l'ornière et que la tresse double soit en contact avec le rail conducteur électrique. Placez les voitures sur les rails de raccordement.
❸ **Lors du changement de voie, il faut appuyer sur le bouton de la commande manuelle jusqu'à ce que la voiture soit passé sur le carrefour.**

Modes de course

Mode d'entraînement
1. Mettez le Black Box en marche (ON-OFF)
2. Au bout d'une seconde environ, le témoin s'allume en permanence et un bref signal sonore retentit.
3. Positionnez la/les voiture/s sur les rails de raccordement
4. En mode d'entraînement, le circuit sera ouvert à la circulation sans signalisation de départ ; on peut démarrer aussitôt.

Mode de course
1. Mettez le Black Box en marche (ON-OFF)
2. Au bout d'une seconde environ, le témoin s'allume en permanence et un bref signal sonore retentit.
3. Ensuite appuyez sur le bouton de départ jusqu'à ce que toutes les DEL s'allument.
4. Positionnez la/les voiture/s sur les rails de raccordement
5. Actionner à nouveau le bouton de démarrage – la séquence de démarrage est engagée, les DEL brillent et les sig-naux acoustiques retentissent.
6. À la fin de la phase de signalisation de départ (les DEL s'allument séparément), la course est ouverte.
7. Faux départ : Si pendant la phase de signalisation de départ, la commande manuelle d'une voiture est actionnée, ceci sera considéré comme faux départ. L'appareil qui a déclenché le faux départ démarre brièvement et la DEL du véhicule / régulateur manuel respectif clignote. La course ne sera pas ouverte et il faut relancer le départ.

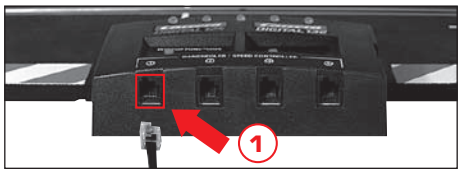
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

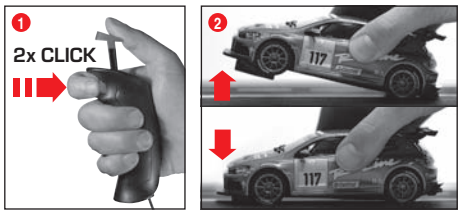
Remarque :
n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

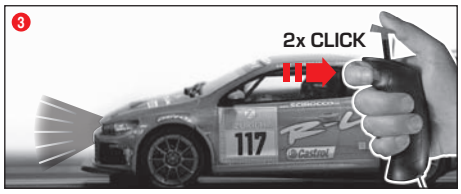
Mode de jeu à 6 voitures



Raccordez le boîtier d'extension des régulateurs manuels (Réf. n° 30348) á la prise 1 de la Black Box. Ensuite, reportez-vous au chapitre « Codage des voitures sur le régulateur manuel correspondant ».

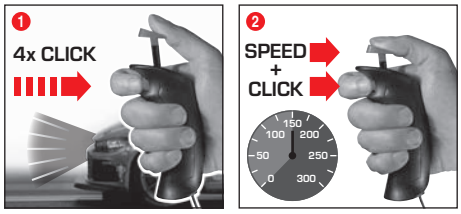
Codage / Décodage des voitures sur le régulateur manuel correspondant





Placez la voiture sur le circuit, appuyez deux fois sur le bouton d'aiguillage Fig. ❶, soulevez l'avant de la voiture puis reposez-la Fig. ❷ , pendant que l'éclairage clignote, appuyez deux fois sur le bouton d'aiguillage Fig. ❸. La programmation est confirmée par un signal sonore. Tous les paramètres restent enregistrés jusqu'à une nouvelle programmation.

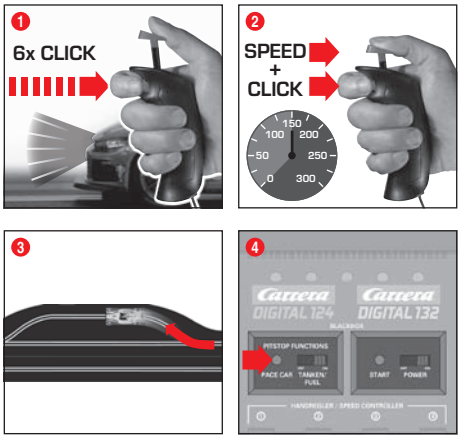
Fonction de voiture autonome



Placer le véhicule sur le circuit, appuyer 2x sur la touche de manœuvre,soulever le véhicule vers l'avant et le reposer (cf. Codage/Décodage Fig. 1 + 2).
Pendant que les feux du véhicule clignotent, appuyer 4 sur la touche de manœuvre Fig. ❶. Faire démarrer le véhicule, appuyer alors que la vitesse souhaitée est atteinte sur la touche de manœuvre Fig. ❷ (indépendamment de la position du véhicule). Autonomous Car roule de façon automatique et constante à cette vitesse jusqu'au décodage.

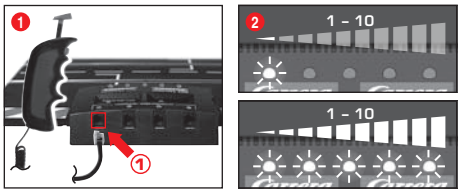
Pour le décodage, tenir le véhicule et procéder au nouveau codage, cf. Codage/Décodage.

Fonction de voiture pilote



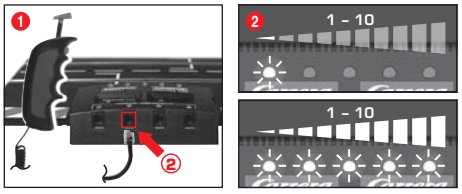
Placer le véhicule sur le circuit, appuyer 2x sur la touche de manœuvre,soulever le véhicule vers l'avant et le reposer (cf. Codage/Décodage Fig. 1 + 2). Pendant que l'éclairage clignote, appuyez six sur le bouton d'aiguillage Fig. ❶. Démarrez la voiture, une fois la vitesse souhaitée atteinte, appuyez sur le bouton d'aiguillage Fig. ❷ (indépendamment de la position de la voiture). La voiture enregistre cette vitesse qu'elle garde constante et roule de manière autonome jusqu'au prochain Pit Lane Fig. ❸.
Activer la fonction de voiture pilote : Démarrer la voiture pilote en appuyant sur le bouton de la Black Box Fig. ❹. Au bout de 10 s, chaque aiguillage se met en circuit de manière autonome jusqu'à ce que la voiture pilote s'engage dans la voie pit lane. Procédez au codage de la voiture (voir au point codage/décodage).

Paramétrage de la vitesse de base



(individuel pour une ou plusieurs voitures)
❶ Branchez un régulateur manuel quelconque dans la prise 1. Éteignez la Black Box, placez la ou les voiture(s), appuyez sur le bouton d'aiguillage et maintenez-le enfoncé pendant la remise en marche de la Black Box, et relâchez-le uniquement lorsque le premier témoin lumineux s'allume. Appuyez sur le bouton d'aiguillage pour régler les différents niveaux. Appuyez sur le poussoir pour confirmer la vitesse (=> le témoin lumineux du milieu s'allume).
❷
1 DEL s'allume = faible vitesse
5 Les DEL s'allument = vitesse élevée

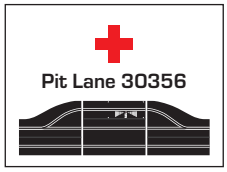
Paramétrage de l'effet de freinage

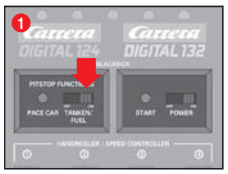


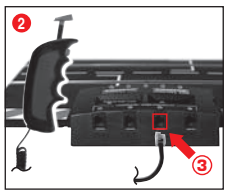
(individuel pour une ou plusieurs voitures)
❶ Branchez un régulateur manuel quelconque dans la prise 2. Éteignez la Black Box, placez la ou les voiture(s), appuyez sur le bouton d'aiguillage et maintenez-le enfoncé pendant la remise en marche de la Black Box, et relâchez-le uniquement lorsque le premier témoin lumineux s'allume. Appuyez sur le bouton d'aiguillage pour régler les différents niveaux. Appuyez sur le poussoir pour confirmer l'effet de freinage (=> le témoin lumineux du milieu s'allume). Avant le démarrage, rebranchez le régulateur manuel dans la prise initiale!

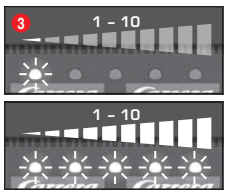
❷ 1 DEL s'allume = freinage faible
5 Les DEL s'allument = freinage puissant

Paramétrage du contenu du réservoir



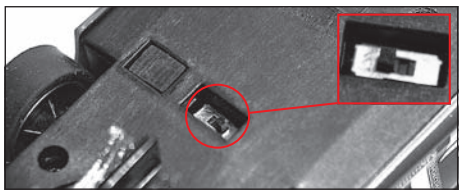






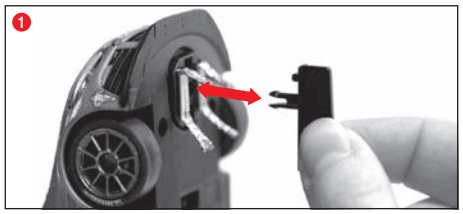
(individuel pour une ou plusieurs voitures)
❶ Activer la fonction de réservoir sur la Black Box..
❷ Branchez un régulateur manuel quelconque dans la prise 3. Éteignez la Black Box, placez la ou les voiture(s), appuyez sur le bouton d'aiguillage et maintenez-le enfoncé pendant la remise en marche de la Black Box, et relâchez-le uniquement lorsque le premier témoin lumineux s'allume. Appuyez sur le bouton d'aiguillage pour paramétrer le contenu du réservoir. Appuyez sur le poussoir pour confirmer (=> le témoin lumineux du milieu s'allume). Avant le démarrage, rebranchez le régulateur manuel dans la prise initiale!
❸
1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
5 Les DEL s'allument = le réservoir est plein
Faire le plein: Selon le niveau du contenu du réservoir, l'éclairage de la voiture se met à clignoter au bout d'un certain temps, la vitesse diminue, et la voiture commence à avoir des ratés. Pour faire le plein, engagez-vous dans la voie pit lane, puis relâchez le poussoir (la quantité de carburant dépend du temps d'arrêt).
a) Plein total : patientez jusqu'à ce que l'éclairage de la voiture ne clignote plus.
b) Plein partiel : démarrez pendant que l'éclairage de la voiture clignote encore.
c) Pas de plein : la voiture poursuit sa course à vitesse réduite

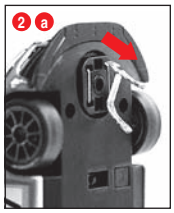
Programmation de la voiture de DIGITAL 132 à Evolution (analogique)

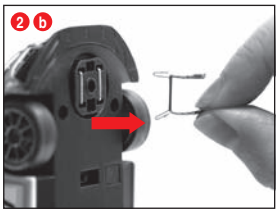


Placez la voiture sur le circuit Evolution puis appuyez trois fois sur le poussoir. Commuter l'inverseur de sens de course comme indiqué à la Fig. ❶. Pour le mode de jeu Carrera DIGITAL 132, ramenez l'inverseur en position initiale.

Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage





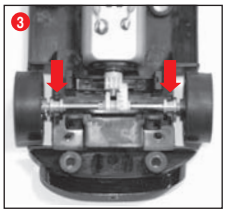


Observations:
• Il est recommandé d'enlever et de remplacer une seule tresse à la fois.
• Ne jamais tirer le véhicule en arrière afin de ne pas endommager la tresse double.

❶ Retirer avec précaution la quille de guidage (Fig. ❶) de son support.

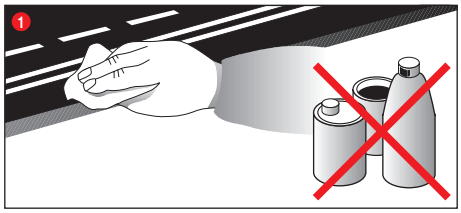
❷ Lors du remplacement de la tresse double, veiller à retirer d'abord le frotteur supérieur ❷ ⓐ partiellement avant de pouvoir retirer complètement la tresse double avec le frotteur ❷ ⓑ. Procéder de la même façon pour le montage.

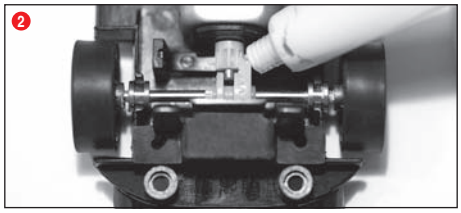
Remplacement de l'essieu arrière



Détacher la partie supérieure du véhicule du châssis selon Fig. ❶. Extraire les axes des points d'appui en exerçant une pression (❷). Insérer de nouveaux axes. Veiller à ce que les paliers soient dans la position correcte (❸).

Maintenance et entretien





Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

❶ **Circuit de course:** Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

❷ **Check-liste des voitures:** Nettoyer les points d'appui des essieux et des roues, le pignon du moteur, les roues d'engrenage et les coussinets et graisser avec de la graisse exempte de résine et d'acide. Utilisez comme instrument un cure-dent par ex. Vérifier régulièrement l'état des tresses et des pneus.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.

Remarque:
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:
• Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
• Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#85309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20587) ou du virage relevé 1/30° (#20574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Toutes les pièces de rechange Carrera sont disponibles dans notre boutique en ligne:
carrera-toys.com
Livraison exclusivement en Allemagne, en Autriche, aux Pays-Bas, en Belgique et au Luxembourg.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

14,8 V ⎓ 51,8 VA

Modes de courant
1.) Mode Jeu = les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La DEL du milieu clignote à intervalles longs.
CONSOMMATION DE COURANT < 1 watt / 1W
L'actionnement du régulateur manuel met fin au mode Veille, le circuit se met à nouveau en mode Pause.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2002/96/CE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria

carrera-toys.com · carreraclub.com

7.80.12.38.00 · 04/2012